
PlayStation
日本プロ麻雀連盟公認
本格プロ麻雀
真
徹萬
naxat

東

このたびは加賀クリエイトの「本格プロ麻雀 真·徹萬」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトは日本プロ麻雀連盟の公認をいただき、実名のプロ雀士15人が登場いたします。フリー対局では、凄腕のプロ雀士を相手にリアリティあふれる対戦ができます。また、23項目ものルール設定ができますから、よりプレイヤー好みの対局が可能となっています。タイトル制覇では48ものタイトル戦が用意されています。4人分のプレイヤーまでセーブできますから末永くお楽しみください。

※本ソフトは１９９８年に初版を発売し、当時 同連盟に所属し活躍したプロ雀士が実名で登場しております。
※登場するプロ雀士のプロフィールは１９９８年のものです。
※既に同連盟を退会したプロ雀士も含まれます。

CONTENTS

アナログコントローラをご使用の方へ

このゲームはアナログコントローラのバイブレーション機能のみ対応しています。振動がONの場合このゲームではリーチをかけた時、かけられた時などに振動し続けますが、ゲーム側ではオプションメニューで振動をOFFにできます（P4参照）。また、アナログモードスイッチを使って振動を止めることもできます。

メモリーカードの注意事項

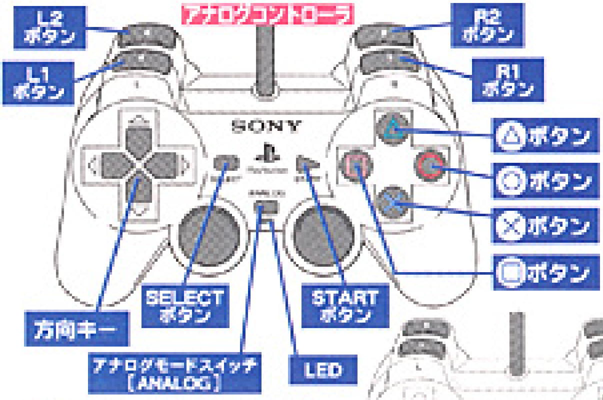
- メモリーカードは、メモリーカード差込口（スロット）1のみ対応しています。メモリーカード差込口（スロット）2は使用しないでください。
- メモリーカードまたはコントローラをゲームの途中で抜いたり、差し直したりしないでください。抜いたり、差し直したりすると、セーブデータが壊れる可能性があります。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック　アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01653

コントローラの操作方法と対局中の操作

アナログコントローラ



■振動切替(ON/OFF)についてはP4を参照してください。

■基本操作はアナログコントローラと同じです。



コントローラ

各操作の一覧

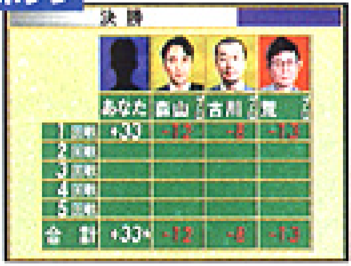
○ボタン	選択の決定、捨牌の決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	オプションメニューの表示
□ボタン	自摸切表示
方向キー	カーソルの移動
方向キー↑	残り牌数,リーチ,副落等の表示のキャンセル
方向キー↓	残り牌数、リーチ、副落等の表示
方向キー←→	捨牌、副落牌の選択
L1ボタン	持点の表示
L2ボタン	大会表示(タイトル制覇のみ)
R1ボタン	通算結果の表示
R2ボタン	ルール表示

L1ボタン 持点の表示



現在の持点と通算の成績、トップの数(タイトル制覇のみ)が、L1ボタンを押すと表示されます。もう一度押すと、対局画面に戻ります。

R1ボタン 通算結果



R1ボタンを押すと表示されます。もう一度押すと、対局画面に戻ります。

東

方向キー ⬇

ポン、チー、カン



ポン、チー、カンする場合方向キーの⬇を押すとウインドウが開きます。さらに牌の選択をする場合は、方向キーの⬅➡で選び、◎ボタンを押します。キャンセルする場合は方向キーの⬆を押します。

◯ボタン

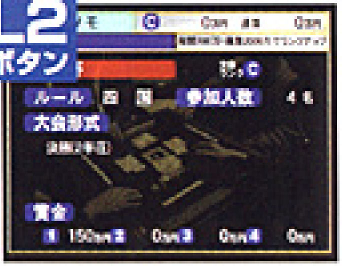
ツモ、ロン



ツモ上がり、ロン上がりできる場合はウインドウが開きます。◎ボタンを押すと決定されます。✖ボタンを押すとキャンセルされます。

L2ボタン

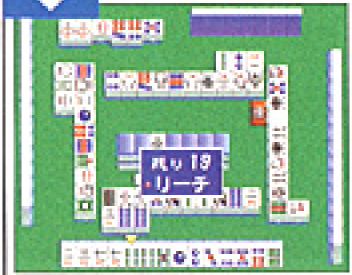
大会表示



タイトル制覇の時のみ、大会の詳細が表示されます。L2ボタンを押すと表示され、もう一度押すと、対局画面に戻ります。

方向キー ⬇

リーチ



リーチをかける場合は、方向キーの⬇を押してウインドウを開きます。複数のテンパイがある場合は、方向キーの⬅➡で選び◎ボタンを押します。

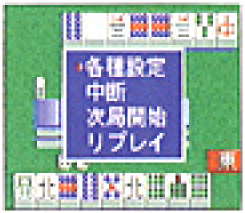
R2ボタン

ルール表示

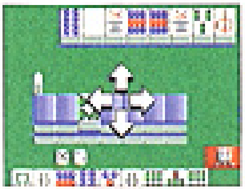


R2ボタンを押すと、現在対局中のルールが確認できます。

△ボタン　オプションメニュー







オプションメニューを開く場合は、△ボタンを押します。メニューを閉じる場合は、もう一度△ボタンを押します。各コマンドの変更は、カーソルを方向キーで合わせて、○ボタンで変更します。

【各種設定】9項目の環境設定ができます。カーソルを方向キーで合わせて、○ボタンで変更します。

【画面位置調整】テレビによっては牌の一部が欠ける場合がありますので、方向キーで牌が映るように位置を合わせて○ボタンで決定します。

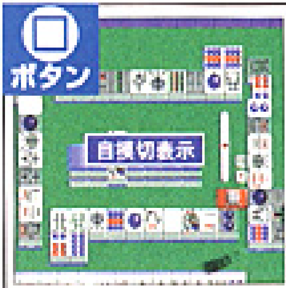
【振動】有りにすると対局状況に合わせて振動します(アナログコントローラをご使用の場合でLED点灯時)。無しにすると振動しません(アナログコントローラをご使用の場合でLED点灯時でも)。

【中　断】対局を中断してモード選択画面に戻ります。

【次局開始】次の局に進みます(半荘が終わる場合は【半荘精算】になります)。

【リプレイ】1局終わった後に選択すると、今の対局のリプレイが見られます。相手の手牌がオープンになりますから、他の雀士の打ち筋を研究することができます。プレイヤーの打ったとおりにカーソルが移動しますので、○ボタンを押していくことで、その局を再現できます。前回と違う打ち方もできますが、一度でも違う打ち方をすると同じように再現されません。

□ボタン　自摸切表示



○ボタンを押すとツモ切りされた牌がグレーで表示されます。

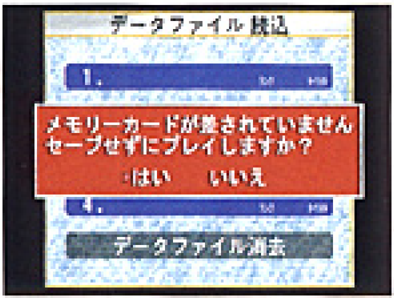
方向キー↓　タオス

チー、ポン、ミンカンのない一巡目のツモで手牌に9種以上の么九牌がある場合は、方向キー↓を押すと、「タオス」と表示されます。○ボタンを押すと流局になります。

ゲームの始め方



タイトル画面



メモリーカードをセットしない場合はプレイはできますが、セーブすることはできません。

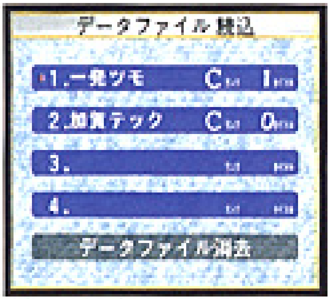
まず、ディスクとメモリーカードを正しくセットして、電源を入れます。「本格プロ麻雀 真・徹萬」のタイトル画面が表示されたらSTARTボタンを押します。データファイル読込画面が表示されます。

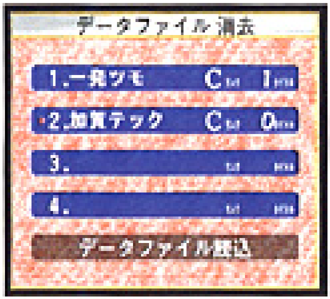
◆データファイルの選択

初めてプレイする場合や新しいファイルでプレイする場合は、どのファイルにセーブするかを選びます。このゲームでは4個のファイルがセーブできます。読み込むときは、前回までプレイしたファイルを選びます。セーブはオートセーブですが、フリー対局のデータは保存されません。

また、［データファイル消去］を選び、◉ボタンを押すとデータファイル消去画面になります。消去するファイルを選んで、◉ボタンを押します。［データファイル読込］を選び、◉ボタンを押すとデータファイル読込画面に戻ります。



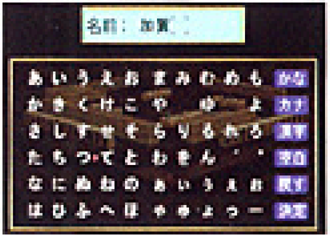




◆名前の入力

データファイルの選択で、新しいファイルを選んだ場合は、名前の入力画面になります。一文字ずつ方向キーで選んで、◎ボタンで入力します。△ボタンを押すと、漢字→ひらがな→カタカナ→漢字に切り替わります。また、カーソルでの選択でも表示切替できます。名前の入力が終わったら、[決定]を選び◎ボタンを押すと、性別が表示されます。性別を選び◎ボタンを押します。入力された名前はプレイヤーの名前として表示されます。









◆モードの選択

名前の入力が終わると、プレイするモードを選択します。
まずは3種のモードを簡単に説明します。



タイトル制覇	毎月開催されるタイトル戦を勝ち抜いていくモードです。全部で48タイトル用意されています（セーブできます）。
フリー対局	プレイヤーが3人のプロ雀士を自由に選んで対局するモードです。ルールの設定もできます（セーブできません）。
成　績	タイトル制覇でのプレイヤーの成績や打ち筋がいろんな角度から分析できます。※フリー対局での成績は残りません。

タイトル制覇

タイトル制覇は大会ごとに出場条件が有り、プレイヤーは毎月行われる各ランク分けされた大会を勝ち進みタイトルを獲得していきます。各ランクに設定された獲得賞金額を越えると、上のランクの大会に参加することができます。このモードでは各タイトルごとにルールが設定されています。ルールの変更はできません。





◆タイトルの選択

タイトル制覇を選ぶと、その月（初めての時は1月）に開催されるタイトル戦が表示されます。方向キーで参加するタイトル戦を選び、◉ボタンを押します。グレー表示されているタイトル戦は参加できませんが、【大会表示】は見ることができます。

Aランクのタイトルの中で新人王戦だけは、一度優勝すると次回からは参加できません。

★翌月へ★　今月の大会をパスして、翌月の大会表示になります。

★タイトル★　獲得タイトルの表示になります。

★ランキング★　年間ランキングが表示されます。

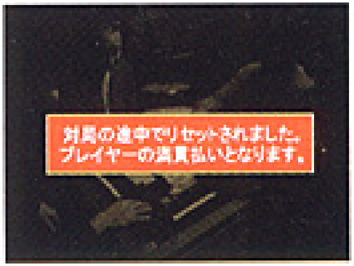
◆大会表示

ルール、大会形式、賞金などが表示されます。参加するときは◉ボタン、キャンセルするときは⊗ボタンを押します。

★大会出場★　表示されている大会に出場します。

★ルール確認★　ルールの内容を表示します。

★取消★　タイトルの選択に戻ります。



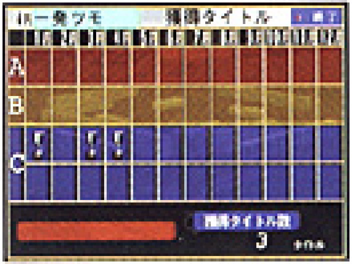
◆対局中の操作

対局中の操作は基本的にフリー対局と同じです。セーブは1局毎に行われます。1局の途中で中断、セーブはできません。大会途中でゲームをやめる場合は、必ず1局終了してから中断を選択し、モード選択画面に戻ってから電源を切ってください。



★注意★

1局の途中で電源を切ったり、リセットをしたりすると、次にゲームを始めるときプレイヤーの満貫払いになります。



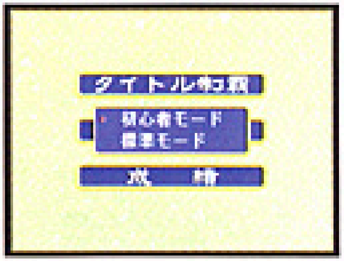
◆大会終了

参加した大会が終了すると、年間賞金ランキングが表示されます。◎ボタンを押すと、獲得タイトルが表示されます。その後、終了を選んだ状態で◎ボタンを押すと、次の月の大会が表示されます。

★注意★

Aランクの全12タイトルの中でも「阿佐田哲也杯」はプレイヤーのレベルがAランクで、年間賞金4位以内に入らないと出場できません。

フリー対局



◆雀力の選択

対局相手の雀力を選び、ボタンで決定します。

【初心者モード】程々の強さでお相手します。

【標準モード】プロの強さでお相手します。



◆対局相手の選択

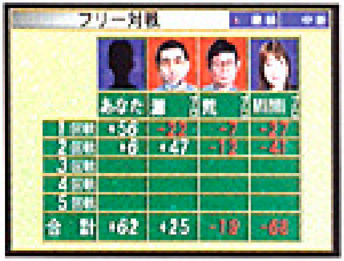
対局する相手を方向キーで選択、◎ボタンで決定します。選ばれた対局相手は明るく表示されます。3人選び終わったらSTARTボタンを押します。



◆ルールの設定

フリー対局では好みに合わせて、23項目の細かな設定ができます。カーソルを方向キーで合わせて◎ボタンで変更します。（各ルールの詳細は14ページをご覧ください。）全体ルールは連盟A、連盟Bと6種類の地方ルールがあります。（17ページ全体ルール一覧を参照ください。）

設定が終わったら終了を選びます。



◆対局の開始

自動的に親が決められ、対局がスタートします。半荘が終了すると成績が表示されます。続けるときは「継続」を、終了するときは「中断」を選びます。

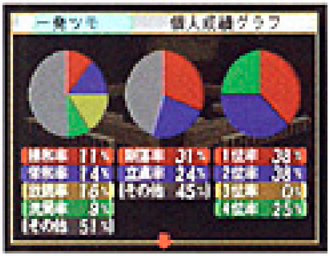
成　績

個人成績



成績はタイトル制覇でのプレイヤーの成績ばかりではなく、プロの成績も表示されますから、より総合的に分析できます。
方向キーの⬆⬇で雀士が切り替わります。また、方向キーの⬅➡で5種類のグラフと全和了役が表示されます。Ⓧボタンを押すと、モード選択に戻ります。

個人成績グラフ



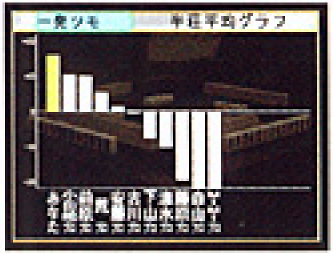
半荘勝率グラフ



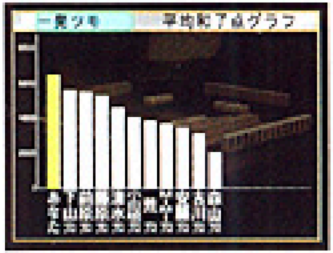
全和了役



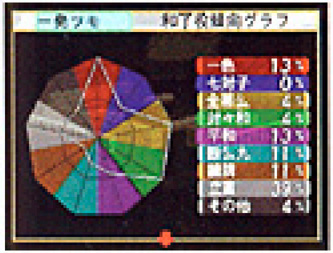
半荘平均グラフ



平均和了点グラフ



和了役傾向グラフ



プロ雀士の紹介

この「本格プロ麻雀 真・徹萬」には、日本プロ麻雀連盟所属の15人の凄腕雀士が実名で登場します。打ち筋は各々の個性を忠実に再現しています。上位タイトル戦では実力を発揮しますので、かなり強敵です。まず簡単に彼らを紹介します。

※本ソフトは１９９８年に初版を発売し、当時 同連盟に所属し活躍したプロ雀士が実名で登場しております。
※登場するプロ雀士のプロフィールは１９９８年のものです。
※既に同連盟を退会したプロ雀士も含まれます。

灘麻太郎（九段）



●麻雀歴40年
●北海道出身
●第10～13期王位　他

森山茂和（八段）



●麻雀歴29年
●山口県出身
●第9期王位

藤原隆弘（六段）



●麻雀歴25年
●福岡県出身

小島武夫（九段）



●麻雀歴42年
●福岡県出身
●最高位・最強位

古川孝次（八段）



●麻雀歴28年
●愛知県出身
●阿佐田哲也杯3連覇　他

下山道男（四段）



●麻雀歴20年
●東京都出身
●第4期新人王　他

荒 正義（八段）



●麻雀歴34年
●北海道出身
●第8期鳳凰位　他

土田浩翔（八段）



●麻雀歴32年
●大阪府出身
●第11期鳳凰位　他

MIMI（二段）



●麻雀歴17年
●山形県出身

安藤 満（八段）



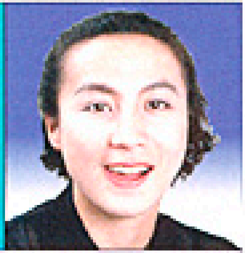
●麻雀歴34年
●千葉県出身
●第19,28期名人　他

前原雄大（七段）



●麻雀歴26年
●東京都出身
●第12期鳳凰位　他

小田嶋ちひろ（二段）



●麻雀歴5年
●埼玉県出身

伊藤優孝（八段）



●麻雀歴32年
●秋田県出身
●第3期最強位　他

沢崎 誠（六段）



●麻雀歴25年
●群馬県出身
●第13期十段位　他

清水香織（初段）



●麻雀歴5年
●栃木県出身

本格プロ麻雀 真・徹萬 のルール

このソフトの麻雀ルールには、変更することのできない基本ルールとプレイヤーが設定できるルールがあります。

ルールの設定方法は、9ページを参照してください。

●基本ルール

荘風	東南半荘戦で場に２翻をつけます。
縛り	１翻縛り。
王牌	常に１４枚残す。
先付け	有り。
喰い替え	自由です。
振聴	あがり牌のうち一つでも捨牌中にあれば振聴となり、自摸和しかできません。国士無双の１３面待ちもこれに従います。
包	大三元、大四喜を決定づけるようなポンをさせた人は包となります。自摸和の場合全額、他家が放銃した場合でも半額を支払わなければなりません。
不聴罰	場３千点で、形式聴牌や空聴牌も有ります。
ドラ	すべてドラ表示牌の次の牌です。
槓ドラ	槓と同時に発生します。ただし、搶槓されたときは発生しません。
沖和（錯和）	チョンボとなりうる上がりはできません。
立直	自摸のない立直（壁牌の残り３枚以下のとき）はかけられません。ドボン有りで持点が千点に満たない場合も立直はかけられません。
振聴立直	有り。
立直料	千点。オーラスで流局した場合、場の立直棒はトップの人が取ります。
立直後の暗槓	ツモった牌でかつ聴牌の形が変わらないときのみ可。
明槓後の嶺上開花	槓をさせた人の責任払いとなります（振聴は関係ありません）。暗槓が入った場合は責任払いにはなりません。
暗槓の搶槓	暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。
途中流局	四家立直、三家和、四風子連打、九種么九倒牌、四槓算了の５種類。
四家立直	四家目の立直が成立した時点で流局となります。
三家和	一人の捨牌に対し他の三家がすべてロンできるとき流局となります。
四風子連打	チー、ポン、ミンカンのない配牌後１巡目に全員同じ風牌を切ると流局になります。
九種么九倒牌	チー、ポン、ミンカンのない配牌後１巡のツモのとき、手牌に么九牌が９種以上あった場合は、流局にできます。
四槓算了	４個目の槓をした人が嶺上牌をひいて打牌し、誰も和了しなければ流局になります。四槓子を聴牌している人がいるときは、５個目の槓が行われた時点で流局となります。

●プレイヤーが設定できるルール

喰い断么（無し／有り） チー・ポン・ミンカンをして断么九を作った場合、縛りの対象役として認めるかどうかを選びます。

裏ドラ（無し／有り） 裏ドラの有無を選びます。

槓ドラ（無し／有り） 槓をしたときにドラを増やすかどうかを選びます。

槓ウラ（無し／有り） 槓をしたとき裏ドラも増やすかどうかを選びます。

裏ドラあるいは槓ドラが無しのときは自動的に無しになります。

一発（無し／有り） 一発という役を認めるかどうかを選びます。

一発失効（捨前／捨後） 一発が消えるのをチー、ポン、ミンカンをしたときにするか（捨前）、打牌をした後にするか（捨後）を選びます。

二家和（無し／有り） 一つの捨牌に対して２人の栄和とするかを選びます。二家和有りの場合でも、場の立直棒と積み符は上家だけが取ります。

二飜縛り（無し／有り） 五本場以降、２飜以上の役がないとあがれなくするかどうかを選びます。

不聴罰符（無し／有り） 不聴罰を有りにするかどうかを選びます。

南場不聴（連荘／輪荘） 南場で親が不聴のとき、親流れとするかどうかを選びます。

ドボン（無し／有り） 誰かの持点がマイナスになったら半荘を終了するかどうかを選びます。

西入（無し／有り）
オーラス終了時にトップが「30,000」の点数を越えていなかった場合、さらに４局を行うかどうかを選びます。荘風は西→北→東→南の順に回ります。

自摸平和（無し／有り） 門前清摸和と平和の複合を認めるかどうかを選びます。

三四連刻（無し／有り） 三連刻、四連刻という役を認めるかどうかを選びます。

大車輪（無し／有り） 大車輪（役満）という役を認めるかどうかを選びます。

八連荘（無し／有り） 親が８回続けてあがった場合、以後その親の和了をすべて役満とするかどうかを決めます。このとき、他に役は必要ありません。

数え役満（無し／有り） １３飜以上の和了を役満とするかどうかを選びます。

二倍役満（無し／有り） ダブル役満以上を認めるかどうかを選びます。

七対子（２５符／３０符） 七対子の基本点を２５符にするか３０符にするかを選びます。

副落平和（２０符／３０符） 副落した平和形の基本点を２０符にするか３０符にするかを決めます。

二盃口（２飜／３飜） 二盃口という役を２飜にするか３飜にするかを選びます。

馬（無し／5-10／1-2／1-3） ウマをどれだけつけるかを決めます。たとえば、「5-10」なら、１位(+10)、２位(+5)、３位(−5)、４位(−10)、「1-2」なら１位(+20)、２位(+10)、３位(−10)、４位(−20)とつきます。

持点（25,000/26,000/27,000/30,000）
半荘開始時の持点を決めます。精算は持点にかかわらず３万点返しで、百の位は五捨六入です。

タイトル制覇モードでは大会ごとにルールが決まっていて、設定変更はできません。

タイトル制覇大会一覧

開催月	ランク	大会名	参加人数	大会形式	ルール	1位	2位	3位	4位	合計
1	A	新人王戦	8	予選（3）+決勝（3）	連盟B	600	300	180	120	1,200
1	B	毎朝新聞杯	8	予選（3）+決勝（3）	中部	300	150	90	60	600
1	C	睦月杯	4	決勝のみ（2）	四国	150	0	0	0	150
1	C	正月賞	4	決勝のみ（2）	関東	100	50	30	0	180
2	A	麻雀マスターズ	16	予選（2）+準決勝（2）+決勝（3）	連盟B	800	400	250	150	1,600
2	B	椿賞	8	予選（2）+復活戦（2）+決勝（3）	九州	300	150	90	60	600
2	C	如月杯	4	決勝のみ（2）	北海道	150	0	0	0	150
2	C	立春賞	4	決勝のみ（2）	中部	100	50	30	0	180
3	A	新鋭戦	8	予選（2）+復活戦（2）+決勝（3）	連盟A	600	300	150	100	1,150
3	B	産京新聞杯	8	予選（3）+決勝（3）	四国	450	150	0	0	600
3	C	弥生杯	4	決勝のみ（2）	関東	150	0	0	0	150
3	C	彼岸賞	4	決勝のみ（2）	北海道	100	50	30	0	180
4	A	プロリーグ鳳凰戦	8	予選（3）+決勝（3）	連盟A	500	250	150	100	1,000
4	B	桜花賞	8	予選（2）+復活戦（2）+決勝（3）	九州	300	150	90	60	600
4	C	卯月杯	4	決勝のみ（2）	北海道	150	0	0	0	150
4	C	立夏賞	4	決勝のみ（2）	近畿	100	50	30	0	180
5	A	發王戦	16	予選（2勝）+決勝（3）	連盟B	800	400	240	160	1,600
5	B	日本西新聞杯	8	予選（3）+決勝（3）	近畿	600	0	0	0	600
5	C	皐月杯	4	決勝のみ（2）	九州	150	0	0	0	150
5	C	端午賞	4	決勝のみ（2）	四国	100	50	30	0	180
6	A	麻雀グランプリ	8	予選（3）+決勝（3）	連盟B	500	250	150	100	1,000
6	B	百合賞	8	予選（2）+復活戦（2）+決勝（3）	北海道	300	150	90	60	600
6	C	水無月杯	4	決勝のみ（2）	近畿	150	0	0	0	150
6	C	夏至賞	4	決勝のみ（2）	九州	100	50	30	0	180
7	A	十段位戦	8	予選（3）+決勝（3）	連盟A	600	300	150	100	1,150
7	B	日本東新聞杯	8	予選（3）+決勝（3）	関東	450	150	0	0	600
7	C	文月杯	4	決勝のみ（2）	四国	150	0	0	0	150
7	C	七夕賞	4	決勝のみ（2）	中部	100	50	30	0	180

開催月	ランク	大会名	参加人数	大会形式	ルール	1位	2位	3位	4位	合計
8	A	雀魔王戦	8	予選(2)+復活戦(2)+決勝(3)	連盟A	500	250	150	100	1,000
8	B	朝朗賞	8	予選(2)+復活戦(2)+決勝(3)	中部	300	150	90	60	600
8	C	葉月杯	4	決勝のみ（2）	近畿	150	0	0	0	150
8	C	立秋賞	4	決勝のみ（2）	関東	100	50	30	0	180
9	A	名人戦	16	予選(2)+準決勝(2)+決勝(3)	連盟A	800	400	240	160	1,600
9	B	コスモス賞	8	予選(2)+復活戦(2)+決勝(3)	四国	300	150	90	60	600
9	C	長月杯	4	決勝のみ（2）	中部	150	0	0	0	150
9	C	白露賞	4	決勝のみ（2）	九州	100	50	30	0	180
10	A	最強戦	8	予選（3）+決勝（3）	連盟B	700	350	200	150	1,400
10	B	東洋新聞杯	8	予選（3）+決勝（3）	北海道	600	0	0	0	600
10	C	神無月杯	4	決勝のみ（2）	近畿	150	0	0	0	150
10	C	紅葉賞	4	決勝のみ（2）	中部	100	50	30	0	180
11	A	王位戦	16	予選（2勝）+決勝（3）	連盟A	900	400	240	160	1,700
11	B	菊花賞	8	予選(2)+復活戦(2)+決勝(3)	近畿	300	150	90	60	600
11	C	霜月杯	4	決勝のみ（2）	四国	150	0	0	0	150
11	C	立冬賞	4	決勝のみ（2）	関東	100	50	30	0	180
12	A	阿佐田哲也杯	4	決勝のみ（3勝）	連盟A	2,000	0	0	0	2,000
12	B	読賣新聞杯	8	予選(2)+復活戦(2)+決勝(3)	関東	400	200	120	80	800
12	C	師走杯	4	決勝のみ（2）	九州	200	0	0	0	200
12	C	大雪賞	4	決勝のみ（2）	北海道	150	60	30	0	240

※（　）内の数字は半荘の回数です。

全体ルール一覧

	連盟Ａ	連盟Ｂ	北海道	関東	中部	近畿	四国	九州
喰い断	○	○	×	○	○	○	○	○
裏ドラ	×	×	○	○	○	○	×	×
槓ドラ	×	×	○	○	○	○	○	×
槓ウラ	×	×	○	○	×	×	×	×
一発	×	×	○	○	○	○	×	×
一発失効	捨前	捨前	捨前	捨前	捨後	捨後	捨後	捨後
二家和	×	×	○	○	×	×	×	×
二翻縛り	×	×	○	○	○	○	×	×
不聴罰符	○	×	○	○	○	○	○	○
南場不聴	輪荘	輪荘	輪荘	輪荘	連荘	連荘	輪荘	輪荘
ドボン	×	×	○	○	×	×	×	×
西入	×	×	○	×	○	×	×	×
自摸平和	○	○	○	○	×	×	×	×
三四連刻	×	×	×	×	×	×	×	×
大車輪	×	×	×	×	×	×	×	×
八連荘	×	×	×	×	×	×	×	×
数え役満	×	×	×	×	×	×	×	×
二倍役満	×	×	×	×	×	×	×	×
七対子	２５符	２５符	２５符	２５符	２５符	３０符	３０符	３０符
副露平和	３０符	３０符	３０符	３０符	２０符	２０符	２０符	２０符
二盃口	３翻	３翻	３翻	３翻	３翻	３翻	３翻	３翻
馬	×	１・２	１・３	５・１０	×	×	×	×
持点	30,000	30,000	25,000	25,000	26,000	26,000	27,000	27,000

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

naxat

加賀クリエイト株式会社
〒101-0021 東京都千代田区外神田3－12－8
TEL : 03-4455-3157（代）

SLPS 01653